MIRAI

1 - INICIO DEL JUEGO

Asegurese de haber desconectado el ordenador antes de introducir el cartucho.

Al pulsar la tecla RETURN mientras aparece la historia en pantalla, se podra seleccionar entre las opciones "CONTINUE" o "PASSWORD" (contraseña).

2 - EXPLICACION DE LA PANTALLA

Energy (energia):	Muestra la vitalidad. El rojo indica maxima posible.
Fuel (combustible):	Muestra el combustible disponible, no pudiendo volar si no hay combustible.
Exp (experiencia):	Muestra la experiencia que se posee.
Shoot p (derribos):	Muestra la cantidad de enemigos derribados; si va a la opcion EXCHANGE podra cambiarlos por dinero.
Cash (dinero):	Muestra la cantidad de dinero disponible.
VENTANA 1:	Sobre el suelo, indica el nivel (LEVEL). Bajo el suelo, indica el nombre del enemigo.
VENTANA 2:	Indica la situacion de la batalla y las preguntas y respuestas posibles.

3 - COMO MOVERSE

A) MOVIMIENTO

Movimiento en el aire por medio de la tecla de espacios o por el primer boton de disparo del Joystick. Se pueden utilizar armas.

Movimiento bajo el suelo por medio de la tecla de espacios o por el primer boton de disparo del Joystick.

B) OTRAS TECLAS

Pulsando RETURN o el primer disparador del Joystick se pasa a la zona de guerra.

Con las teclas RETURN, SHIFT o el segundo disparador, se movera la mano en la ventana del menu.

Con la tecla ESC se detendra el juego, que sera reanudado por medio de las teclas RETURN, SHIFT o el segundo disparador.

La tecla M modifica la valoracion del tiempo.

4 - EXPLICACION DE LA VENTANA DEL MENU

Se mueve por medio de la tecla de espacios o por el primer disparador del Joystick, utilizando RETURN o el segundo disparador para llevar a cabo la eleccion.

A - Exit (salida): Vuelve al juego.

B - Start (comenzar): Indica la maxima energia, el poder (POWER) y las armas (WEAPON). Para volver al manu debe usar la tecla RETURN.

C - Equip (equipos):
- a) Burner: Coloca un quemador para mover el aire.
- b) Weapon: Escoger el arma para atacar al aire.
- c) A.Suit: Escoger una armadura efectiva para la batalla bajo el suelo.
- d) Item: Escoger los objetos para utilizar bajo el suelo.

D - Attack (ataque): Indica como atacat con el traje escogido.

5 - ESTACIONES

Se pueden atravesar las zonas de guerras en el planeta, habiendo paradas en las estaciones, pero no siempre.

a) Fuel (combustible): proporciona combustible para el Burner.
b) Energy (energia): Proporciona lugares de descanso para recuperar energia.
c) Burner: Es la tienda de Burner, donde hay varios objetos, cada uno c diferentes propiedades.
d) Weapon(armas):
  * Beam: Rayo normal
  * Needle (aguja): Rayo de alta velocidad
  * Wave (onda): rayo de ondas
  * Triple :Disparo en direccion triple
  * Wide (ancho): Rayo ancho
  * Bom (bomba): Bomba normal
  * Lancher: Bomba extra, mas poderosa que la normal
e) Armor suit (armadura):
  * Normal: Traje espacial, con pocas posibilidades en defensa o ataque.
  * A: Si casco, pero facilita los movimientos y produce daños.
  * B: Es mas apropiado para las batallas, con especial poder de destruccion.
  * C: Con gran potencia de salto, permite volar a cualquier lugar.
  * D: Grandes posibilidades de defensa y ataque, debido a su equipo, pero tiene algunos fallos.
  * E: La armadura ideal, pero es muy caro.

6 - ITEM (objetos)

Esta opcion solo esta disponible bajo el suelo, pudiendo utilizar uno cada vez. Utilice la orden "ITEM" para llevar el objeto hasta el "EQUIP" (equipo). Los objetos disponibles son:

"U" JUMP (saltar): Salto temporal
POWER (potencia): Aumento temporal del poder
"P" BARRIER (barrera): Evita los daños de un ataque
HOUR (tiempo): Detiene el movimiento del enemigo
"M" ENERGY (energia): Repone la energia hasta el MAX.
TELEP (salto): Teletransporta hasta la superficie

7 - EXCHANGE (cambio)

Este el punto donde se cambian los puntos logrados al derribar a los enemigos.